

ԿՐԹՈՒԹՅԱՆ, ԳԻՏՈՒԹՅԱՆ, ՄՇԱԿՈՒՅԹԻ ԵՎ ՍՊՈՐՏԻ
ՆԱԽԱՐԱՐՈՒԹՅՈՒՆ

«ԿՐԹՈՒԹՅՈՒՆ ԵՎ ԳՈՐԾՈՒՆԵՈՒԹՅՈՒՆ» ՍՈՑԻԱԼ-
ԲԱՐԵԳՈՐԾԱԿԱՆ ԿՐԹԱՄՇԱԿՈՒԹԱՅԻՆ ՀԻՄՆԱԴՐԱՄ

ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ

ԹԵՄԱ «Խաղային տեխնոլոգիաների դերը կրտսեր
դպրոցականների դասավանդման գործընթացում»

Հետազոտող՝ Նարա Իվանյան

ՀՀ Սյունիքի մարզի Խոտի միջնակարգ դպրոցի ուսուցչուհի

Ղեկավար՝ ԹԱՄԱՐԱ ԱԹԱՅԱՆ

ԳՈՐԻՍ 2023

Բովանդակություն

Ներածություն-----	3
Խաղային տեխնոլոգիաների դերը կրտսեր դասավանդման գործընթացում -----	5
Եզրակացություն-----	10
Օգտագործված գրականության ցանկ-----	11

ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ

Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը մանկավարժության մեջ նորույթ է : Խաղը մարդկային գործունեության ամենահետաքրքիր ձևերից մեկն է : Այն ծագում է մանկության շրջանում և ուղեկցում է մարդուն ամբողջ կյանքի ընթացքում : Երեխայի հոգեբանությունն ու անհատականությունն առաջին հերթին արտահայտվում է խաղի մեջ : Խաղը երեխայի համար կենսաբանական ներքին պահանջմունք է և դրա միջոցով երեխան ճանաչում է իրեն շրջապատող այն երևույթները, որոնք ի հայտ են գալիս խաղային իրավիճակներում : Կրտսեր դպրոցական տարիքը անհատականության ձևավորման առաջին աստիճանն է և զարգացման այդ փուլում ուսուցման հետ զուգահեռ գործունեության հիմնական տեսակը խաղն է : Խաղերի աշխարհը չպետք է փակվի երեխայի առջև դպրոցի դռներով : Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը դասերի ընթացքում նպաստում է աշակերտների ակտիվացմանը մարմնաշարժողական և իմացական առումներով : Խաղը դասարանում ստեղծում է նոր, յուրահատուկ միջավայր և այդ միջավայրում անհետանում են ուսուցիչ – աշակերտ փոխհարաբերություններում ինչ – ինչ պատնեշներ : Եվ աշակերտները կարողանում են արտահայտել իրենց մտքերը , ստեղծագործել անկաշկանդ և ազատ ` ընդգրկվելով ակտիվ ուսուցման մեջ : Տարրական դասարաններում աշխատող յուրաքանչյուր ուսուցիչ երեխային ` դպրոց մուտք գործած առաջին օրվանից նրան ուղղորդում է դեպի ինքնակազմակերպման, ինքնուրույնության , սեփական արարքների համար պատասխանատվության գիտակցման և գիտելիքների ձեռք բերելու նպատակասլաց գործողությունների :

Երեխայի անհատականությունն ու աշխարհընկալումը լիարժեք և ամբողջական կերպով արտահայտվում են խաղի միջոցով : Խաղը երեխայի համար ճանաչողության միջոց և ուսուցման բաղկացուցիչ մաս է : Խաղի ժամանակ երեխաները ավելի են կենտրոնանում և մտապահում իրենց ընկերների արտահայտած մտքերն ու գործողությունները : Խաղի ընթացքում ստեղծվում են այնպիսի իրավիճակներ , որոնք երեխաներին մղում են փոխօգնության, աշխատանքի արդյունքը համատեղ քննարկելուն, դրական հույզերի առաջացմանն ու զարգացմանը :

Այս ձևով խաղալու ընթացքում երեխան էլ իր սեփական փորձը , վերաբերմունքը , հմտությունները և սովորելու ոճն է բերում խաղի մեջ և դառնում նրա ոչ թե պասիվ, այլ ակտիվ մասնակիցն ու կատարողը : Դպրոցականների ներդաշնակ զարգացումը պահանջում է ընդունակությունների մշակում , որը կարելի է իրականացնել նրանց ինքնուրույնության և իմացական հետաքրքրությունները բարձրացնելու ճանապարհով :

Այս հարցում խթանիչ դեր են խաղում դիդակտիկ խաղերը: Որպեսզի խաղերը կատարեն իրենց զարգացնող դերը , պետք է կիրառել արդյունավետ խաղային տեղնուլողիաներ , որոնք ունեն հստակ նպատակներ և լուծում են զարգացման կարևոր խնդիրներ :

Թեմայի նպատակը . ուսումնասիրել և ներկայացնել « Խաղային տեխնոլոգիաների դերը կրթության դպրոցականների դասավանդման գործընթացում »

Խնդիրները

- . Իրականացնել թեմայի շուրջ վերլուծություն
- . Մշակել խաղային գործնական առաջադրանքներ

Կառուցվածքը : Հետազոտական աշխատանքը կազմված է ներածությունից , տեսական մասից , գործնական առաջադրանքներից, եզրակացությունից և օգտագործված գրականության ցանկից : Համակարգչային շարվածքը կազմում է 11 էջ:

ԽԱՂԱՅԻՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐԻ ԿԻՐԱՌՈՒՄԸ ԿՐՏՍԵՐ ԴՊՐԵՑԱԿԱՆՆԵՐԻ ԴԱՍԱՎԱՆԴՄԱՆ ԳՈՐԾԸՆԹԱՑՈՒՄ

Խաղը ` որպես տարրական դասարաններում կիրառվող տեխնոլոգիա , ուսուցչի աշխատանքի կարևորագույն բաղադրիչներից է : Դրա հետևողական օգտագործումն ուսումնական գործընթացն ավելի արդյունավետ դարձնելու հիանալի միջոց է :

Ըստ գործածության ոլորտների ` տեխնոլոգիաները լինում են ` ընդհանուր մանկավարժական, մասնավոր – առարկայական, մոդուլային / լոկալ/:

Մասնավոր - առարկայական տեխնոլոգիաները իրենցից ներկայացնում են այն բոլոր միջոցների ու ձևերի ամբողջությունը , որոնցով իրագործվում է ուսուցման բովանդակությունը:

Մոդուլային /լոկալ / տեխնոլոգիաները գործառվում են ուսումնական գործընթացի տարբեր հատվածներում :

Ըստ կառուցվածքի և բովանդակության ` տեխնոլոգիաները լինում են ` ուսուցանող , դաստիարակող , ընդհանուր – կրթական , մասնագիտական , ներթափանցող և այլն :

Ըստ կազմակերպման ձևերի ` տեխնոլոգիաները լինում են ` դաս-դասարանային, այլընտրանքային / ավտերնատիվ / , ակադեմիական , խմբային , կոլեկտիվ ուսուցման , տարբերակված կրթության և այլն :

Ըստ երեխայի նկատմամբ կիրառվող մոտեցումների ` տեխնոլոգիաները լինում են ` ավտորիտար , համագործակցային , ազատ դաստիարակության , անձնային կողմնորոշում ունեցող , մարդկային – անհատական և այլն :

Անձնային կողմնորոշում ունեցող տեխնոլոգիաները հանրակրթության հիմքում դնում են երեխայի անձը , նրա անձի զարգացման համար համապատասխան պայմանների ապահովումը:

Անձնային կողմնորոշում ունեցող խաղային տեխնոլոգիաներն իրենց հերթին լինում են՝ տեղեկատվական, ինքնազարգացնող, էվրիստիկական, գործառական, կիրառական:

Մանկավարժական խաղային ժամանակակից մի քանի տեխնոլոգիաներ

Ստեղծագործական խնդիրների լուծման տեսություն (ՄԽԼՏ)

Այս տեխնոլոգիան, որպես համընդհանուր գործիքակազմ, կարող է օգտագործվել գրեթե բոլոր տեսակի գործունեություններում (ինչպես ուսումնական, այնպես էլ խաղերի ժամանակ): Սա հնարավորություն է տալիս սովորողներին մտքում ձևավորել աշխարհի միասնական, ներդաշնակ, գիտականորեն հիմնված մոդել: Ստեղծվում է հաջողության հասնելու իրավիճակ, լուծման արդյունքները փոխանակվում են երեխաների միջև. մեկ երեխայի լուծումը ակտիվացնում է այլ երեխայի միտքը, ընդլայնում է երևակայության շրջանակը, խթանում է դրա զարգացումը: Տեխնոլոգիան յուրաքանչյուր երեխայի հնարավորություն է տալիս ցուցադրել իր անհատականությունը, երեխաներին դրդում է նորարարական մտածողության և խոսքի: Ներկայացնենք ՄԽԼՏ տեխնոլոգիայի մի քանի գործիքներ, որոնք կիրառել են մայրենիի դասավանդման շրջանակներում:

- **Հակասություններ երևույթների մեջ**
- **Այո-ոչ**
- **Հրաշագործները՝**

Հանելուկների կազմում,

ՄԽԼՏ տեխնոլոգիայով հանելուկների հորինումը դրդում է երեխաներին մտածել, գտնել համապատասխան հատկանիշներ, ձևեր, գործողություններ, որոնք բնութագրում են տվյալ առարկան, և հնարավորություն է տալիս, որպեսզի երեխաներն ինքնուրույն հորինեն դրանք՝ ունենալով 3 հուշող բան՝ գույն, ձև, գործողություն:

Խաղերի հիմքում ընկած են հետևյալ նպատակներն հետապնդող առաջադրանքները.

- Ուշադրության և դիտողականության զարգացում
- Ստեղծագործական երևակայության զարգացում

• Խոսքը, մտածողությունը զարգացնող վերլուծական, կառուցողական ունակություններն ամրապնդող, հետաքրքրաշարժ, տրամաբանական, կատակ առաջադրանքներ, գլուխկոտրուկներ, հանելուկներ:

Խաղային տեխնոլոգիաների միջոցով զարգանում է երեխաների ուշադրությունը, հիշողությունը, մտածողությունը, հնարամտությունը: Որպեսզի արթնացնենք և պահենք երեխաների հետաքրքրությունները խաղային առաջադրանքների նկատմամբ, անհրաժեշտ է, որ`

- . երեխաների համար առաջադրանքի իմաստը լինի դյուրըմբռնելի,
- . առաջադրանքի լուծումը հասանելի լինի յուրաքանչյուրին,
- . արագ ստացվեն արդյունքները
- . առաջադրանքները չնմանվեն սովորական մաթեմատիկական առաջադրանքների:

Մաթեմատիկական երկու խաղ

« Բերքահավաք » կիրառել բանավոր հաշվի ժամանակ

Խաղի ընթացքը

Գրատախտակին փակցված է ծառ, որի պտուղների վրա եռանիշ թվեր են: Աշակերտները ստանում են քարտեր, որոնց վրա գրված են առաջադրանքներ. Ծառից քաղի՛ր այն թիվը, որի միավորների կարգում 9 թիվն է, իսկ մյուսի երկու կարգերի թվերը 3-ով փոքր են միավորից:

Ծառից քաղիր այն թիվը , որի տասնավորների կարգը բացակայում է :
Այդ թվի նախորդ թիվը 264 է :

Որ շարքը շատ միրգ կհավաքի , նա էլ կհամարվի լավ այգեպան և հաղթող:

Հեքիաթ թվի մասին

Այս խաղը կիրառում են թվի բնութագրման փոխարեն : Երեխաները հեքիաթ են հորինում և պատմում ընկերներին . օրինակ 243 թվի մասին : Աշակերտը ստանում է կախարդական թիվը և սկսում պատմել . «Լինում է, չի լինում մի թիվ է լինում : Նա շատ բարի է , աշխատասեր : Նա կենտ թիվ է : Չի սիրում բաժանվել 2-ի : Ունի երեք թագավորություն : Միավորների թագավորությունում ունի 3 բնակիչ , տասնավորների թագավորությունում ապրում են 4-ը , իսկ հարյուրավորների թագավորությունում բնակիչները 2-ով քիչ են : Նրանք ապրում են համերաշխ : Բա հարևանները ... և այլն » :

Վերջում հեքիաթասաց երեխան առաջարկում է գտնել հեքիաթի հերոսին :

Այս խաղերի ժամանակ սովորողները տարվում են խաղով և , իրենց համար աննկատ , ձեռք են բերում որոշակի հմտություններ և կարողություններ մաթեմատիկայից:

ՄԵԿ ԽԱՂ ՄԱՅՐԵՆԻԻՑ

Դասարանը բաժանվում է խմբերի : Յուրաքանչյուր խումբ ստանում է պաստառ , որի վրա նկարված է ծաղիկ և մեջտեղում գրված արմատ - բառի օգնությամբ սովորողները թերթիկների վրա գրում են բառ , արմատ կամ ածանց, որոնք կցվում են արմատին և ստացվում է նոր ` բարդ կամ ածանցավոր բառ : Հաղթում է այն խումբը , որը ժամանակին , ճիշտ և անսխալ ավարտում է առաջադրանքը :

ՄԽԼՏ(ՏՐԻՉ) տեխնոլոգիան կիրառելով սովորողների հետ աշխատանքում՝ անհրաժեշտ է հաշվի առնել հետևյալ դիդակտիկական սկզբունքները.

- Ընտրության ազատության սկզբունքը (ցանկացած դասի կամ ստեղծագործական գործունեության ընթացքում. երեխային տրամադրեք ընտրության իրավունք),

- Բաց լինելու սկզբունքը (երեխային հնարավորություն ընձեռել աշխատելու բաց առաջադրանքների հետ, որոնք միակ ճիշտ լուծում չունեն),

- Համատեղ գործունեության սկզբունքը (ուսումնական գործունեության մեջ պետք է ներառվի ցանկացած ստեղծագործական առաջադրանք),

- Հետադարձ կապի սկզբունքը (մանկավարժը կարող է պարբերաբար վերահսկել երեխաների կողմից մտավոր գործողությունների զարգացման ընթացքը, քանի որ նոր ստեղծագործական առաջադրանքներում կան նախորդների տարրեր),

- Իդեալականության սկզբունքը (ստեղծագործական առաջադրանքները հատուկ, բարդ սարքավորումներ չեն պահանջում և կարող են լինել ցանկացած գործունեության մաս, ինչը թույլ է տալիս առավելագույնի հասցնել երեխաների հնարավորությունները, գիտելիքներն ու հետաքրքրությունները):

ՄԽԼՏ տեխնոլոգիայի զինանոցում կան բազմաթիվ մեթոդներ, որոնք ապացուցել են իրենց արդյունավետությունը.

Մտագործի մեթոդ: Սա խնդրի լուծման գործառնական մեթոդ է, որը հիմնված է ստեղծագործական խթանման վրա հիմնված գործունեության վրա, որի ընթացքում մասնակիցներին առաջարկվում է հնարավորինս շատ հնարավոր լուծումներ, ներառյալ առավել ֆանտաստիկ լուծումները: Այնուհետև արտահայտված մտքերից ընտրվում են առավել հաջողները, որոնք կարող են օգտագործվել գործնականում:

Հակասություններ երևույթների մեջ -այս գործիքով երեխաները սովորում են միևնույն երևույթի մասին մտածել և՛ դրական, և՛ բացասական տեսանկյուններով:

Հրաշագործները՝ ես լսում եմ, ես տեսնում եմ, ժամանակի հրաշագործ և այլն, որոնց օգնությամբ արդյունավետ է երեխաներին պատմում սովորեցնել:

ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ

Խաղի կարևոր նշանակությունն այն է , որ Երեխան հանդես է գալիս այլ մարդու դերակատարմամբ և աշխարհին նայում է կարծես թե մեծահասակի տեսանկյունից :

Երեխան իր շրջապատի երևույթները տեղափոխում է խաղային իրավիճակ , ներմուծում է , երևակայում , իր վերաբերմունքն արտահայտում խաղի հերոսների նկատմամբ : Խաղի ժամանակ նրանք իրենց ավելի հասուն են զգում : Խաղի հիմնական հոգեբանական հատկություններից մեկն այն է , որ շոշափվում են Երեխայի անձնավորության բոլոր որակները, նրա մեջ աշխուժորեն աշխատում է միտքը , հարստանում են հույզերը , պահանջվում են հատուկ գործունեության և կամային ջանքեր :

Սյուժետադերային խաղերը օգնում են Երեխային յուրացնել ուսումնական նյութը , դասերի բովանդակությանը հաղորդում են աշխուժություն և դրական հույզեր , որոնց արդյունքում Երեխան հանգստանում է , թուլանում դասի ընթացքում առաջացած լարվածությունից : Երեխան հանգստանում է շարժման մեջ , ուրախանում է և գիտելիքներ ստանում :

Խաղային իրավիճակների կիրառումը ցանկացած դասաժամի ընթացքում անհրաժեշտ է և յուրաքանչյուր մանկավարժ , եթե ուզում է որակյալ արդյունք ապահովվել , պետք է դա երբեք չմոռանա:

Օգտագործված գրականության ցանկ

1. Կ. Թորոսյան, Կ. Չիբուխչյան, Մ. Մանուկյան, մեթոդական աշխատանքը դպրոցում, ձեռնարկ «Ջանգակ» հրատ. 2014թ
2. Արամ Հակոբյան, Նորայր Իսիմյան Տրամաբանական խաղեր, «Մակմիլան-Արմենիա» ՀՁԲԸ 2000թ
3. Валерий Сушков ТРИЗ в мире: история, современность, проблемы , VIII Международная Конференция «ТРИЗ. Практика применения методических инструментов и их развитие», Москва, 11-12 ноябрь 2016.
4. Գիտամեթոդական հանդես ,Նախաշավիղ